



IKARPOL

Un scénario pour Shaan

Par Solaris

Ce scénario favorise la découverte du comportement des humains et de l'asservissement des héossiens dans un secteur dirigé par une famille humaine mineure. Les personnages devront démêler une situation de conflit larvé et peut-être réussir, du coup, à se faire un précieux allié.

Ces quelques pages sont fortement inspirées d'une histoire qu'il m'a été l'occasion de jouer, il y a plusieurs années maintenant. Je trouvais intéressant de la remanier. C'est cette nouvelle version que je vous propose désormais.

"La Kilerrophine semble démontrer tout son potentiel. Selon nos premiers tests, elle décuple les pulsions de colère chez l'individu et lui donne des réactions de violence incontrôlée. Utilisée à bon escient, elle pourrait développer les haines raciales et permettre l'éradication de certaines peuplades en favorisant les luttes internes aux héossiens sans intervention directe des troupes humaines."

Rapport confidentiel IKAREZ - DI 13

INTRODUCTION

Pour une raison ou une autre, à vous d'en décider, les personnages vont être amenés à passer une porte de trihnite ; que ce soit pour fuir une patrouille du Nouvel Ordre, pour rentrer chez eux... bref, la seule contrainte est que chacun des personnages devra franchir la porte de trihnite seul ou alors, si les joueurs se connaissent déjà, ils devront la franchir ensemble, mais sans personne d'autre avec eux.

Les personnages se retrouvent alors tous ensemble, dans le noir le plus complet, avec de fortes odeurs nauséabondes d'humidité végétale, des bruits de gouttes d'eau et les pieds dans quelques décimètres d'eau vaseuse. Il fait relativement frais et humide.

Au bout de quelques instants, les personnages se rendront compte qu'ils se trouvent dans une sorte de couloir fermé par la porte de trihnite derrière eux (celle par laquelle ils viennent d'arriver et qu'ils ne peuvent donc réemprunter). Quelques trop rares petits champignons phosphorescents leur permettent de se diriger à minima. Ils n'ont donc qu'à progresser face à eux pour voir où ce conduit les emmène...

Il faut qu'ils comprennent que s'ils visitent chaque cavité, ils pourront y passer le reste de leur vie... Ils devront donc avoir l'intelligence de suivre le boyau principal sans en dévier : au besoin faites-leur faire un jet Esprit + personnel + Orientation ou Maçonnerie (normal).

Plusieurs dizaines de minutes plus tard, les personnages retrouvent la lumière du jour.

BONJOUR IKARPOL

Le climat est chaud et humide, avec une odeur typique de marécages. Les personnages sortent d'une petite impasse et se retrouvent dans une rue assez large, dont le sol est fait de terre boueuse. Les maisons sont à toit plat et dépassent rarement un étage. Tout est dans les tons gris, excepté les différentes plantes marécageuses qui viennent parasiter les rues ou les bâtiments. Personne ne circule dans les rues et la cité semble abandonnée depuis longtemps.

Seule une pyramide à trois côtés lisses, avec à chaque arrête un escalier rejoignant le sommet plat, d'une hauteur d'un peu plus de 20 mètres est au centre de la petite cité. Ses pierres de couleur gris foncé sont parfois recouvertes de lichens et de plantes. Un escalier permet d'en atteindre le sommet : une petite esplanade avec un autel en pierre. La hauteur de la pyramide ne permet pas toutefois de voir par-dessus la cime des arbres environnant qui culminent eux à plusieurs dizaines de mètres.

Logiquement les personnages devraient être attirés par la pyramide toute proche, faites leurs alors faire un jet sous Corps + relationnel + vigilance (normal). Si le jet est réussi, ils anticiperont ce qui va se passer et pourront éventuellement se dissimuler. Sinon, ils assisteront à la scène et devront réagir très vite.

Un individu court dans la rue et se dirige vers les personnages. Il est affolé et visiblement en fuite. Il vient se cacher près d'un personnage-joueur ! Débrouillez vous- mais il faut que les personnages et le fugitif se rencontrent avant que ce dernier ne soit rattrapé. Au moment même où le fugitif a rejoint l'un ou les personnages, un véhicule léger blindé avec un jeune humain en civil sur la tourelle et une escouade de 5 soldats humains. L'humain qui a rejoint le ou les personnages leur explique que bouger ne serait-ce que le petit doigt est un suicide. La patrouille continue son chemin et disparaît dans une artère de la cité.

RENCONTRE AVEC THÉOPHILE

Il remercie chaleureusement les personnages et leur explique sa situation : son père est mourant et son frère cadet veut le pouvoir. C'est la raison pour laquelle il est en fuite, pour éviter de se faire assassiner, ce qui devrait être une question de jours.

Après les présentations, voilà ce que Théophile propose : sa rencontre inespérée avec les personnages est peut-être un signe. En effet, si ces derniers l'aident, alors il promet en retour de les aider à quitter le secteur d'Ikarpol. Il leur fait bien comprendre que la succession est imminente et que si son frère prend le pouvoir, non seulement il perdra la vie, mais les peuples alentours (attention ne pas mentionner l'existence des Gris, où les Ygwans si vous préférez) seront supprimés. Le problème est que personne d'autres que les personnages et lui ne sont pour l'instant en mesure d'agir.

L'idée que doivent avoir les personnages est de contacter les peuples du secteur d'Ikarpol pour destituer les humains de la cité.

Selon le choix des personnages reportez-vous au paragraphe 2 ou 3 ci-dessous.

Note au MJ :

Attention, Théophile reste un humain. Accepter l'entraide avec les personnages est une chose et il teindra parole, mais subir des humiliations et des brimades poussées de ces derniers ne dureront pas longtemps, surtout si vos joueurs ne comprennent rien. Dans ce cas, faire en sorte qu'ils soient capturés par Victor IKAREZ et tuer froidement Théophile. Le reste ? Vous le devinez, cela changera complètement le scénario et vous devrez ramer pour que vos joueurs récupèrent le fil de la campagne. A moins que ce ne soit vraiment trop difficile et que le Cycle de Saar tombe à l'eau. Mais, rassurez-vous, vous ne devriez pas en arriver là !

Enfin, en ce qui concernent les peuples héossiens, chacun des peuples se nomment et nomment les autres selon les surnoms donnés par les humains : "boueux" et "velus" et "gris". Seuls les Ygwans utiliseront les dénominations boréals, woon et ygwan. Les personnages devront s'habituer à ce vocabulaire, d'autant plus que pour les peuples concernés, c'est tout à fait normal, et il serait très insultant de l'oublier... Il faut bien comprendre que la présence des humains dans la région depuis plusieurs hexons à modeler les esprits.

DANS LE BAIN DES "BOUEUX"

Les "Boueux" (boréals), à l'Ouest

Ils représentent une centaine d'individus et vivent dans des petites maisons sur pilotis du produit de leur pêche. Leur village se situe en bordure de forêt, posé sur la mangrove en lisière d'une baie maritime. Seuls le culte de l'Eau et du Végétal existent dans le village et aucune forme de magie n'est pratiquée.

Gadou est le chef de la communauté de pêcheurs boréals.

Mangros est le chef du culte du Végétal.

Balnés est la prêtresse de l'Eau qui a été retrouvée assassinée.

L'accueil vis-à-vis des PJs sera plutôt glacial, surtout si Théophile les accompagne. Les personnages devront donc de faire accepter et expliquer leurs intentions avec que le chef du village puisse leur parler. Il leur expliquera que la prêtresse du culte de l'Eau, a été assassinée par les "Velus". Leur colère est énorme et cela fait déjà plusieurs mois que les "Velus" commettent des provocations. Plusieurs disparitions de "Boueux" ont déjà eu lieu mais là ils ne s'agit pas seulement d'un enlèvement sans preuve, mais d'un crime au sein même de la communauté.

Faites tourner les personnages en rond ! Les villageois de Gadou sont en colère et que les personnages remontent ces histoires à la surface n'arrange rien !

Si les personnages leurs parlent des saccages des sites ancestraux des « Velus », les « Boueux » expliqueront qu'ils en sont en rien responsables. Quant aux disparitions de « Boueux », Gadou expliquera que ce serait de l'inconscience, ne serait-ce que parce que les Velus sont plus forts. Maintenant, il est certain qu'une vengeance se prépare, les habitants du village étant en colère, ces affronts ne devront pas rester impunis. Ils devraient en toute logique décider d'aller voir les "Velus", si ce n'est déjà fait.

LES "VELUS", PAS DE BON POIL

Les "Velus" (woons), à l'Est

Une centaine d'individus environ qui vit dans des huttes faites de bois, avec quelques constructions à même les arbres, tels des nids accrochés aux troncs, mais à une hauteur raisonnable. Le village se situe dans les arbres, perdus en pleine forêt. Seuls le culte de l'Animal et du Végétal existent dans le village et aucune forme de magie n'est pratiquée.

Arbok est le chef de la communauté des chasseurs woon.

Womba est le prêtre du culte de l'Animal

Wengé est le prêtre du culte du Végétal

Les "Boueux" resteront de marbre face aux personnages. Mais attention, ces derniers devront être prudents pour ne pas déclencher la colère de la communauté woon.

Si les PJs arrivent se faire acceptés, et sont bon diplomates, leur chef, Arbok, se décide à parler. Des sites ancestraux ont été saccagés par les "Boueux". Certains des membres de la communauté disparaissent sans aucune trace. Il est évident pour la communauté que le village des "Boueux" devient de plus en plus belliqueux et qu'une expédition punitive devra être conduite.

Si les PJs leur parlent du crime de Balnéas, les "Boueux" nieront en être à l'origine, comme ils nieront le fait de supprimer des membres de leur village. D'ailleurs, les personnages devront faire attention, car si les "velus" se sentent accusés, ils risquent fort de s'en prendre aux PJs.

Si ce n'est pas encore fait, les personnages devraient se décider pour rendre visite aux "Boueux".

ENTRE POILS ET BOUE

Les personnages devraient assez vite comprendre que les deux communautés sont montées l'une contre l'autre et chacune est en colère, prêtre à se venger. Il devrait être assez facile de comprendre que le problème est externe. Les coupables ne sont visiblement pas ce que l'on croit. Que peuvent faire les personnages ?

- Provoquer une rencontre entre les deux prêtres du culte du Végétal. Leur culte commun devrait servir d'ouverture pour enclencher des discussions.
- Faire des allers-retours entre les deux communautés au fil de leurs investigations.
- Ou encore, espionner les communautés, ce qui prouvera que chacune vit sans contact sans avoir de contact avec l'autre.

A un moment donné, faites que les personnages découvrent un "Boueux" aux yeux injectés de sang. Celui-ci se dirige vers les "Velus" et son comportement berseck fait de lui une machine à tuer. Le seul moyen de l'arrêter sera de le neutraliser (pas forcément de le tuer, nuance...).

Les boueux reconnaîtront Phildéas, jeune pêcheur d'ordinaire inoffensif qui avait disparu il y a quelques jours. Celui-ci est devenu agressif et semble plus fort, plus animal. Bien sûr, les coupables désignés pourraient être les "Velus" et le culte de l'Animal. Mais un détail fera la différence, faites jeter un dé aux personnages : *Corps+ sensuel + vigilance (en Laborieux)*. Si le jet est réussi, on remarque à l'intérieur du bras, à hauteur de la poitrine, une boursoufflure. En regardant de plus près, avec un jet sous *Esprit + sensuel + médecine (normal)* que Phildéas a eu une injection, procédé humain vu le niveau de technologie des peuples du secteur Ikarpol.

Restera donc à convaincre des deux communautés de s'unir contre les humains. Les joueurs devront comprendre que chacune des communautés refusent de se battre contre les humains. Pourquoi ? parce que le nombre d'adultes prêts à faire la guerre est réduit. De plus ça affaiblirait les deux groupes pour leur propre survie. Théophile le confirme, les Ikarez sont bien équipés et de très bons combattants (souvenez-vous que ces derniers sont dans le giron des Ikanéz dont la réputation n'est plus à faire...) ce ne sera pas facile et il faudrait un allié supplémentaire, un allié qui connaisse bien la cité.

C'est alors, qu'il leur parlent d'une légende : des êtres vivaient sous la cité, les Ikarez les surnomment les "Gris". On ne les a jamais vus.

Si les personnages sont avec l'une ou l'autre des communautés, alors le chef de cette dernière explique qu'effectivement, il y a de cela bien longtemps, des "Gris" vivaient à la surface, mais que depuis l'arrivée des humains, ils ont disparus, et que tout le monde pensait qu'ils étaient partis très loin.

Si vous avez bien suivi, vous avez compris que ce sera bientôt le moment de faire entrer les "Gris" sur le devant de la scène.

LES "GRIS" DANS LE NOIR

Les personnages devraient donc chercher à prendre contact avec les "Gris".

Les "Gris" (ygwans), dans les profondeurs

Am'aa est une ancienne cité ygwan dont les profondeurs cachent des trésors archéologiques d'un autre temps. Avant la venue des hommes des étoiles, des boréals, des woons et des ygwans se la partageaient, vivant de la mer et de la mangrove.

Les Gris ont décidé, peu de temps après l'arrivée des humains, de vivre plus profondément dans les ruines des sous-sols de la cité. D'abord pour se protéger, et ensuite pour éviter que les humains ne trouvent leur reine. Les autres peuples qui partageaient la cité se sont eux aussi retirés pour s'isoler dans la nature proche. C'est ainsi que sans réellement combattre, les humains ont pris le contrôle du secteur qu'ils ont baptisé Ikarpol après le que la famille Ikanez en délègue la gestion au doyen Ikarnez de l'époque.

Au fil du temps, les woons, les boréals et les ygwans ont changé de noms de baptême pour les surnoms que leurs donnaient les humains. Les Ygwans devenus "Gris", après quelques apparitions sporadiques, ont décidé de rester sous la surface et de ne plus jamais en revenir.

Les personnages devront être prudents. Des patrouilles rôdent dans Ikarpol, sûrement à la recherche de Théophile. Pour rejoindre les "Gris", les PJs devront utiliser le conduit par lequel ils sont arrivés sur Ikarpol. Bien sûr, la porte de trihnite ne leur sera d'aucune utilité puisque cette dernière n'est qu'une sortie, et non pas une entrée. Les personnages devront se débrouiller dans les conduits. Ce qui ressemble à une entrée d'égouts pour la cité est en fait un vaste réseau de galeries souterraines dont la profondeur est inestimable. Alors, comment vont-ils faire pour s'y retrouver ?

En fait, avec un jet sous *Esprit + sensuel + vigilance (Laborieux)*, ils trouveront des traces de passage à peine visibles et pourront les suivre quelques instants. Au bout d'un certain temps, les galeries révéleront à certains endroits des fresques d'un autre temps, témoins de scène de la vie quotidienne d'un peuple saurien humanoïde... C'est alors qu'ils percevront une silhouette ygwan...

DANS LE BAIN DES NÉGOCIATIONS

Si un joueur joue un ygwan, le contact devrait être plus facile. Mais de toutes façons les ygwans ne sont pas belliqueux, au mieux méfiants. Celui-ci restera caché et les PJs ne pourront le voir... sauf si ces derniers commencent à lui expliquer les choses par oral. Au bout d'un certain temps, si les PJs ne sont pas menaçants, Sssu'tek apparaîtra. Il écoute les PJs et si ceux-ci savent être convaincants, il acceptera de les conduire dans les souterrains pour rencontrer les autres ygwans (notez que pour Sssu'tek, les ygwans ne s'appellent pas les "Gris").

Les ygwans vivent plutôt confortablement (pour des ygwans entendez-le bien). Les hauteurs de plafond sont plutôt grandes, des cavités existent de partout et surtout, cette architecture aux formes douces, épurées, organique même, ressort malgré les différents champignons et mousses. A plusieurs reprises, les personnages longeront des écoulements d'eaux, comme des petites rivières.

C'est alors que les personnages arrivent dans une grande cavité, avec au centre un village semblable à l'architecture de ce que l'on trouve en surface sur Ikarpol. Dans les tons gris clair, blanc, avec des ygwans de partout. Ces derniers profitent de bassins, de jeux d'eaux plus ou moins complexes qui ont été sûrement rajoutés. Faites faire un jet sous : *Esprit + sensuel + maçonnerie (normal) ou vigilance (difficile)*.

Si le jet réussit, le ou les personnages se rendent compte que la cité est inondable par eaux de mer sur une bonne hauteur. La présence, même discrète, de mousses et d'algues en atteste. De plus, les constructions semblent très anciennes et on retrouve des bas reliefs similaires aux fresques proches de la surface, témoins de temps révolus : jet sous *Esprit + personnel + légendes (difficile)* pour comprendre l'origine sarena des lieux.

Sssu'tek conduit les personnages au pied d'une petite pyramide semblable à celle de la surface, sur une petite esplanade. Les ygwans viennent alors pacifiquement entourer les personnages, commencent à les toucher, ce qui provoque leur rire collectif. Puis l'un d'eux, vêtu d'une toge verte s'approche et prend la parole : « *Etrangers de la surface, je me nomme N'Tildar et je suis le grand conseiller, suivez moi !* ». Sans un autre mot, il conduit les

personnages dans une grande bâtisse suivi par deux ygwans guerriers. Il s'assoit dans un bassin et invite les personnages à le rejoindre. De fortes odeurs salines et des bruits de clapotis remplissent la pièce, peu décorée. Puis la discussion peut commencer.

Insistez bien sur cette partie. Les personnages doivent être dans un autre monde, entre présence des castes et culture ygwan. Le bain, moment privilégié, censé être intime, devient un lieu de discussion où une grande décision doit se prendre. Loin de toute perversité, la nudité doit favoriser le malaise des personnages. N'Tildar refusera toute négociation hors du bain. De plus, des ygwans de basse caste, viendront aider les personnages à se déshabiller, puis verseront des jarres d'eau chaude dans le bassin, avant de venir rejoindre l'assemblée improvisée pour frotter les dos des PJs avec des algues.

Vient donc le temps de la diplomatie. Là encore, improvisez le dialogue. Mais surtout, n'oubliez pas que les ygwans n'ont pas de raison apparente d'intervenir. Cela fait des hexons qu'ils vivent sous la surface, loin de tout, et mettre en péril leurs peuples (et la reine) serait de l'inconscience. Les personnages devront être convaincants et expliquer ce qu'ils attendent des ygwans. Pourtant, malgré des trésors de diplomatie, N'Tildar refusera, expliquant que son peuple ne peut être mis en danger pour deux communautés assez bêtes pour subir l'influence humaine sans se protéger.

La solution :

Si les personnages n'y pensent pas, c'est Théophile qui le suggèrera. Le doyen doit mourir, si ce n'est déjà fait et c'est son frère Victor qui devrait prendre le pouvoir. Sauf si celui-ci est éliminé de la course et que lui-même (Théophile) prend sa place. Dans ce cas, il s'engage à laisser les trois peuples héossiens libres à la surface et à partager le pouvoir. Et si la preuve est faite que les Ikarez sont à l'initiative des conflits actuels, cela devrait réconcilier les peuples.

Laisser les PJs en discuter et si tout semble ok, faites que N'Tildar en accepte le principe, mais que pour cela, il veut l'accord des deux autres communautés.

LES PRÉPARATIFS

Une fois les ygwans ralliés à la cause, il restera aux personnages à réunir tous les protagonistes autour d'une table pour mettre au point une stratégie. Sachez simplement que la simple constatation du décès de Victor par les troupes Ikarez devrait suffire pour que Théophile assoit son autorité.

Stratégies possibles des personnages :

- supprimer Victor en infiltrant le camp humain ou en l'amenant dans un piège.
- supprimer la garnison humaine, mauvaise idée avec sûrement des pertes inutiles. De plus ça alerterait la famille Ikanez qui risquerait de reprendre le contrôle direct du secteur d'Ikarpol.
- négocier avec Victor. Trop mégalomane et sûr de lui, il refusera toute concession.

Deux choses à retenir :

- Les personnages doivent éviter de donner l'alerte sur le secteur d'Ikarpol. La famille Ikanez enverrait très vite des troupes et ne ferait pas dans la dentelle.
- Victor n'est pas un enfant de cœur. Il ne se déplace jamais seul, toujours entouré d'une petite garde prétorienne
- le doyen Ikarez est maintenant mort.

Mon conseil :

- Improvisez une scène de bataille, pourquoi pas un guet-apens. Arrangez-vous pour qu'il y est une belle scène d'action. Mais n'oubliez pas, les trois peuples héossiens d'Ikarpol ne sont pas prêts à se sacrifier, et moins de pertes il y aura, plus le plan des personnages à des chances d'être accepté.
- Evitez que les personnages mettent en avant leurs éventuels principes résistants, surtout s'ils ne veulent pas donner l'alerte aux humains présents sur l'idéologie de Théophile.
- Rappeler leur que mieux vaut une cité sous contrôle officiel Ikarez mais avec une politique locale très souple envers les héossiens, qu'une prise de pouvoir par la famille Ikanez...(pensez à Wana mais sans le dire aux PJs s'ils ne connaissent pas la cité !).

NIUKARPOL

Théophile, en hommage aux personnages mais les nommer rebaptisera Ikarpol. Il la renommera Nioukarpol et comme première mesure, autorisera les ygwans à vivre en surface et à commercer avec les peuples environnants (à commencer par les woons et les boréals). Il détruira également le laboratoire de Killerophine (si ce n'est déjà fait, où les héossiens subissaient les injections avant d'être relâchés pour commettre des exactions).

Théophile, de concert avec N'Tildar, Gadou et Arbok, remerciera dans l'intimité chaleureusement les personnages en leur promettant de veiller au bien-être de tous.

L'ÂME D'AM'AA

N'Tildar demande aux personnages de le raccompagner à Am'aa. Ils leur expliquent qu'un des siens souhaite absolument les rencontrer, le vieux Sssaur'yss (un PJ ygwan ou avec culture ygwan, remarquera tout de suite qu'il est eunuque).

Les personnages sont donc de retour dans Am'aa. Une fois aux pieds de la pyramide, ils rencontrent le vieil ygwan eunuque. Vêtu d'une simple tunique en haillon, il sourit d'un air gâteux puis leur dit : « *Enfin, les temps sont révolus, vous êtes venus nous libérer, mais suivez moi, vous êtes attendus.* » Si les personnages hésitent, N'Tildar leur confirme qu'ils n'ont rien à craindre de Sssaur'yss même s'il ne sait vraiment pas où il veut les conduire...

Une fois d'accords pour le suivre, Sssaur'yss, avec son âge canonique, demande à être porté pour les conduire dans les profondeurs de la cité souterraine... Après tout il a du mal à se déplacer. Il s'en donnera même à cœur joie et s'il peut tirer les oreilles du joueur pour orienter ses pas, il le fera. Les personnages auront tout un parcours labyrinthique, heureusement guidés par le vieil eunuque. Au bout d'une bonne demi-heure, avec un parcours dans des boyaux à même la roche, le groupe arrive devant une grosse lourde porte. Sur cette porte se trouve un symbole (voir dernière page). Des traces de présence d'eau sont visibles : quand le niveau de la mer monte, ces boyaux se remplissent d'eau, et viennent inonder les bas niveaux de la cité d'Am'aa.

C'est alors que les portes s'ouvrent... Et là, dans l'obscurité, entre les gouttes résonnant sur le sol et avec une forte odeur d'humidité saline, les personnages avancent.

Sssaur'yss chuchote : « *Attendez moi quelques instants* ». Puis il revient au bout de longues minutes et tend aux personnages un tétraèdre à 4 faces égales, tenant dans les mains, de couleur noir profond. A ce moment, les personnages sont « ailleurs » et entendent une voix féminine dans leur esprit :

« *Selon une vieille légende, des hommes des étoiles viendront et terrifiant la population, cette dernière se dispersera, provoquant l'enfouissement à jamais de la cité. Mais, la légende raconte aussi que viendra le moment où la cité d'Am'aa retrouvera son âme, aidée par un shaani. En signe de reconnaissance, voici la pierre d'Am'aa. Car vous êtes les messagers, j'en suis convaincue...* »

Les personnages retrouvent leur esprit et ont alors la surprise de voir Sssaur'yss, leur tendre un tétraèdre en roche noire inconnue tenant dans ses deux mains. Il n'en saura pas plus, et affirmera juste que c'est un présent des Ygwans.

AU REVOIR NIOUKARPOL

De retour dans Am'aa, Théophile propose aux personnages de les conduire en jet à la cité de Gwan. De là-bas, ils pourront trouver moyens pour rentrer chez eux, à l'aide des portails de Trihnite. Gadou et Arbok les remercient chaleureusement en leur offrant de victuailles et en leur faisant promettre de revenir les voir.

Les personnages, à bord de l'appareil de Théophile IKAREZ, quitte le secteur de Nioukarpol et seront déposés à quelques kilomètres du quartier de Gwan.

Reste à savoir quelle est cette mystérieuse cette mystérieuse pierre d'Am'aa...

A vous, MJ, de continuer l'aventure !

ANNEXES

Le secteur d'Ikarpol

Secteur sous domination Ikanez mais sous administration directe de la branche Ikarez. Situé au nord de l'Ygwanie dans un environnement marécageux, la vieille cité est à l'abandon. Seule un fortin en bordure de la cité semble annoncer une présence, celle des humains.

Climat : chaud, semi-tropical

Température : 25° et +

Paysages : grandes forêts, marais

Relief : légèrement accidenté

Faune : de Normal à Laborieux

Flore : Idem

Circonscription principale : Ikarpol

Répartition raciale : woons 30%, boréals 30%, ygwans 30%, humains 10% avec absence des autres races.

Nombre d'habitants : 250 (sans les ygwans)

Ressources : 7 (chasse, pêche, élevage, artisanat)

Armée : 2

Commerce : 3

Magie : 2

Sciences : 4

Technologie : 4

Arts : 2

Religion : 4

Nature : 7

La famille Ikarez

Elle utilise ses recherches scientifiques pour asseoir son autorité sur son secteur et diviser les peuples locaux. Le patriarche est sur le point de céder sa place.

Damien IKAREZ, le doyen :

Biologiste, il dirige le laboratoire de recherches biologiques. Mourant, il se prépare à transmettre le pouvoir à son fils aîné. Julia Ikarez, la mère est morte en couches, à la naissance de sa fille Ariane.

Théophile IKAREZ, l'aîné :

Biologiste comme son père, il se consacre à l'étude de la faune et de la flore locale. Véritable passionné, Théophile est un doux rêveur et sans le savoir s'oriente à sa manière vers la voie du shaan.

Victor IKAREZ, le cadet :

Il cherche à éliminer son frère aîné pour diriger la famille et le secteur d'Ikarpol.

Tous les membres de cette famille, excepté Théophile IKAREZ, pratiquent la religion Chavas :

Il s'agit de boire le sang extrait des shakras de leurs victimes pour s'assurer longévité et bonne santé.

Les peuples d'Ikarpol

Les "Boueux" (boréals) :

100 individus environ. Ils vivent à l'Ouest de la cité, dans une petite communauté lacustre.

Les "Velus" (woons) :

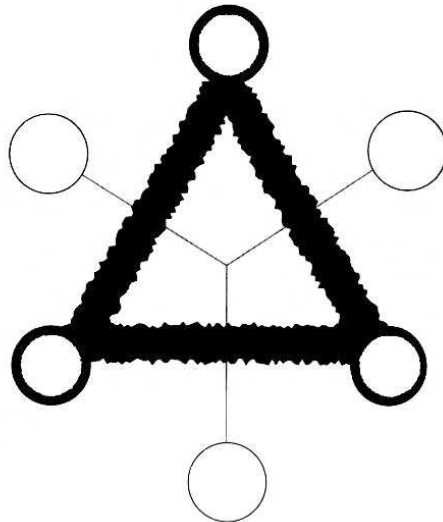
100 individus environ. Leur clan se situe en forêt, à l'Est.

Les "Gris" (ygwans) :

Plus de 200 individus. Ils ont délaissé la surface pour se réfugier dans les fondations de la cité. Plus personne n'en entend parler.

Lexique

Ikarez (Branche de la famille Ikanez)
Ikarpol (secteur des Ikarez, lieu du scénario)
Nioukarpol, nouveau nom d'Ikarpol
Damien IKAREZ, doyen mourant
Victor IKAREZ, frère aîné
Théophile IKAREZ, frère cadet
Gadou, chef des "Boueux"
Mangros, prêtre du culte du Végétal
Balnéas, prêtresse du culte de l'Eau (assassinée)
Arbok, chef des "Velus"
Womba, prêtre du culte de l'Animal
Wengé, prêtre du culte du Végétal
N'Tildar, chef ygwan
Ssaurysss, énuque de la Reine.



Symbole sur la porte
du souterrain Ygwan

FIN